

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2002-301269
(P2002-301269A)

(43) 公開日 平成14年10月15日 (2002. 10. 15)

(51) Int.Cl.⁷

識別記号

F I

テーマコード* (参考)

A 6 3 F 13/12
13/10

A 6 3 F 13/12
13/10

C 2 C 0 0 1

審査請求 未請求 請求項の数16 O L (全 10 頁)

(21) 出願番号 特願2001-107553 (P2001-107553)

(22) 出願日 平成13年4月5日 (2001. 4. 5)

(71) 出願人 391049002

株式会社スクウェア

東京都目黒区下目黒1丁目8番1号

(72) 発明者 青木 和彦

東京都目黒区下目黒一丁目8番1号 アル

コタワー 株式会社スクウェア内

(72) 発明者 坂隠 栄治

東京都目黒区下目黒一丁目8番1号 アル

コタワー 株式会社スクウェア内

(74) 代理人 100088155

弁理士 長谷川 芳樹 (外3名)

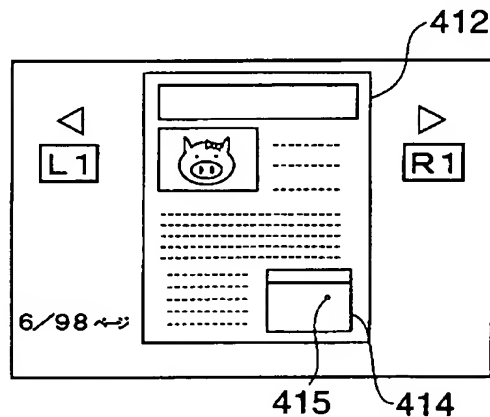
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ビデオゲーム装置およびその制御方法、ならびにビデオゲームのプログラムおよびそのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

(57) 【要約】

【課題】 プレイヤが遊び相手を探しやすいネットワーク対応型ビデオゲームを提供する。

【解決手段】 プレイヤは、仮想ロビーに表示されたキャラクタを操作することにより、プロフィールシート412を画面に表示させることができる。このプロフィールシートには、他のプレイヤが入力したプロフィールが記載されている。プロフィールシートには、仮想ロビーにおけるキャラクタの現在位置を示すマップウィンドウ414も表示される。このように、他のプレイヤのプロフィールを閲覧できるので、プレイヤはその内容を参考にして遊び相手を探すことができる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数のプレイヤがネットワークを介して共同でプレイすることの可能なビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体であって、

前記ビデオゲームのプログラムは、ネットワークを介してサーバに接続することの可能なコンピュータに読み取られた際、

プレイヤがプロフィールを入力するためのプロフィール入力画面を表示し、

プレイヤが入力したプロフィールを前記サーバに送信し、

プレイヤが操作する自キャラクタおよび他のプレイヤによって操作される他キャラクタがその内部を移動可能な仮想ロビーを表示し、

前記他のプレイヤが入力したプロフィールを前記サーバから取得し、

プレイヤによる閲覧指令の入力に応答して、前記他のプレイヤが入力したプロフィールを表示する、ことを前記コンピュータに実行させる、記録媒体。

【請求項2】 前記仮想ロビーを表示することは、前記仮想ロビー内に配置された冊子を表示することを含んでおり、

前記閲覧指令は、前記自キャラクタに前記冊子を開かせる指令である、請求項1記載の記録媒体。

【請求項3】 前記他のプレイヤが入力したプロフィールを表示することは、プレイヤが他のプレイヤとチャットをしているときにプレイヤから閲覧指令が入力されると、前記他のプレイヤが入力したプロフィールを表示することを含んでいる、請求項1記載の記録媒体。

【請求項4】 前記他のプレイヤが入力したプロフィールを表示することは、前記プロフィールとともに前記仮想ロビーにおける前記他キャラクタの位置情報を表示することを含んでいる、請求項1記載の記録媒体。

【請求項5】 前記ビデオゲームは、複数のプレイヤのキャラクタがゲーム終了時に解消されるパーティを組んで報酬を分け合うことができるものであり、

前記他のプレイヤが入力したプロフィールを表示することは、前記プロフィールとともに前記他キャラクタがパーティを組んでいるか否かを示す情報を表示することを含んでいる、請求項1記載の記録媒体。

【請求項6】 前記ビデオゲームのプログラムは、プレイヤによる検索用キーワードの入力を受け付け、検索用キーワードが入力されると、その検索用キーワードを含むプロフィールを検索し、検索されたプロフィールをプレイヤの入力に応答して表示する、

ことを前記コンピュータに更に実行させる、請求項1記載の記録媒体。

【請求項7】 前記ビデオゲームは、前記サーバに登録

されたコミュニティにプレイヤが所属できるものであり、

プレイヤがコミュニティに所属している場合、前記仮想ロビーを表示することは、プレイヤが所属するコミュニティの専用空間を表示し、その専用空間内に自キャラクタを表示することを含んでいる、請求項1記載の記録媒体。

【請求項8】 複数のプレイヤがネットワークを介して共同でプレイすることの可能なビデオゲームのプログラムであって、

ネットワークを介してサーバに接続することの可能なコンピュータに読み取られた際、

プレイヤがプロフィールを入力するためのプロフィール入力画面を表示し、

プレイヤが入力したプロフィールを前記サーバに送信し、

プレイヤが操作する自キャラクタおよび他のプレイヤによって操作される他キャラクタがその内部を移動可能な仮想ロビーを表示し、

前記他のプレイヤが入力したプロフィールを前記サーバから取得し、

プレイヤによる閲覧指令の入力に応答して、前記他のプレイヤが入力したプロフィールを表示する、

ことを前記コンピュータに実行させるビデオゲームプログラム。

【請求項9】 前記仮想ロビーを表示することは、前記仮想ロビー内に配置された冊子を表示することを含んでおり、

前記閲覧指令は、前記自キャラクタに前記冊子を開かせる指令である、請求項8記載のビデオゲームプログラム。

【請求項10】 前記他のプレイヤが入力したプロフィールを表示することは、プレイヤが他のプレイヤとチャットをしているときにプレイヤから閲覧指令が入力されると、前記他のプレイヤが入力したプロフィールを表示することを含んでいる、請求項8記載のビデオゲームプログラム。

【請求項11】 前記他のプレイヤが入力したプロフィールを表示することは、前記プロフィールとともに前記仮想ロビーにおける前記他キャラクタの位置情報を表示することを含んでいる、請求項8記載のビデオゲームプログラム。

【請求項12】 前記ビデオゲームは、複数のプレイヤのキャラクタがゲーム終了時に解消されるパーティを組んで報酬を分け合うことができるものであり、前記他のプレイヤが入力したプロフィールを表示することは、前記プロフィールとともに前記他キャラクタがパーティを組んでいるか否かを示す情報を表示することを含んでいる、請求項8記載のビデオゲームプログラム。

【請求項13】 プレイヤによる検索用キーワードの入

力を受け付け、
検索用キーワードが入力されると、その検索用キーワードを含むプロフィールを検索し、
検索されたプロフィールをプレイヤの入力にตอบสนองして表示する、ことを前記コンピュータに更に実行させる請求項8記載のビデオゲームプログラム。

【請求項14】 前記ビデオゲームは、前記サーバに登録されたコミュニティにプレイヤが所属できるものであり、

プレイヤがコミュニティに所属している場合、前記仮想ロビーを表示することは、プレイヤが所属するコミュニティの専用空間を表示し、その専用空間内に自キャラクターを表示することを含んでいる、請求項8記載のビデオゲームプログラム。

【請求項15】 複数のプレイヤがネットワークを介して共同でプレイすることの可能なビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体と、ネットワークを介してサーバに接続することができ、前記記録媒体から前記プログラムを読み取って実行するコンピュータと、

を備えるビデオゲーム装置であって、

前記コンピュータは、

プレイヤがプロフィールを入力するためのプロフィール入力画面を表示し、

プレイヤが入力したプロフィールを前記サーバに送信し、

プレイヤが操作する自キャラクターおよび他のプレイヤによって操作される他キャラクターがその内部を移動可能な仮想ロビーを表示し、

前記他のプレイヤが入力したプロフィールを前記サーバから取得し、

プレイヤによる閲覧指令の入力にตอบสนองして、前記他のプレイヤが入力したプロフィールを表示する、ビデオゲーム装置。

【請求項16】 ネットワークを介してサーバに接続することの可能なコンピュータと、前記コンピュータに接続された表示装置とを備え、前記コンピュータを使用するプレイヤと他のコンピュータを使用する他のプレイヤとがネットワークを介して共同でプレイすることの可能なビデオゲームの画面を前記表示装置上に表示するビデオゲーム装置の制御方法であって、

プレイヤがプロフィールを入力するためのプロフィール入力画面を表示し、

プレイヤが入力したプロフィールを前記サーバに送信し、

プレイヤが操作する自キャラクターおよび他のプレイヤによって操作される他キャラクターがその内部を移動可能な仮想ロビーを表示し、

前記他のプレイヤが入力したプロフィールを前記サーバから取得し、

プレイヤによる閲覧指令の入力にตอบสนองして、前記他のプレイヤが入力したプロフィールを表示する、ことを前記コンピュータに実行させる、ビデオゲーム装置制御方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ビデオゲーム装置およびその制御方法、ならびにビデオゲームのプログラムおよびそのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体に関し、特に複数のプレイヤがネットワークを介して共同でプレイすることの可能なネットワーク対応型ビデオゲームに関する。

【0002】

【従来の技術】近年では、ネットワークを利用して複数のプレイヤが共通の仮想空間のなかで各々のプレイヤキャラクターを動作させ、他のプレイヤと対戦したり協力したりしてプレイすることができるマルチプレイ対応型のビデオゲームが増えている。このようなビデオゲームでは、通常、チャットを利用して一緒に遊ぶプレイヤを探すことになる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、何の予備知識もなしに面識のないプレイヤにチャットで話しかけることを躊躇するプレイヤもあり、特に初心者にとってはチャットで遊び相手を見つけることは敷居が高い。

【0004】そこで、本発明は、プレイヤが遊び相手を探しやすくするビデオゲーム装置およびその制御方法、ならびにビデオゲームのプログラムおよびそのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体を提供することを課題とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】本発明は、複数のプレイヤがネットワークを介して共同でプレイすることの可能なビデオゲームを実現する。本発明では、ネットワークを介してサーバに接続することの可能なコンピュータがビデオゲームプログラムを読み取ると、プレイヤがプロフィールを入力するためのプロフィール入力画面を表示装置上に表示するとともに、プレイヤが入力したプロフィールをサーバに送信する。次に、コンピュータは、仮想ロビーを表示装置上に表示する。プレイヤが操作する自キャラクターや他のプレイヤによって操作される他キャラクターは、この仮想ロビーの内部を移動することができる。コンピュータは、他のプレイヤが入力したプロフィールをサーバから取得し、プレイヤによる閲覧指令の入力にตอบสนองして、他のプレイヤが入力したプロフィールを表示する。

【0006】プレイヤは他のプレイヤのプロフィールを閲覧し、それを参考にして遊び相手を探すことができる。プロフィールの内容を話題にできるので、他のプレイヤとチャットをしやすく、遊び相手を探すことも容易

になる。

【0007】本発明において仮想ロビーを表示することは、仮想ロビー内に配置された冊子を表示することを含んでいてもよく、この場合、閲覧指令は、自キャラクタに冊子を開かせる指令であってもよい。

【0008】他のプレイヤーが入力したプロフィールを表示することは、プレイヤーが他のプレイヤーとチャットをしているときにプレイヤーから閲覧指令が入力されると、他のプレイヤーが入力したプロフィールを表示することを含んでいてもよい。

【0009】他のプレイヤーが入力したプロフィールを表示することは、プロフィールとともに仮想ロビーにおける他キャラクタの位置情報を表示することを含んでいてもよい。

【0010】本発明によって実現されるビデオゲームは、複数のプレイヤーのキャラクタがゲーム終了時に解消されるパーティを組んで報酬を分け合うことができるものであってもよい。この場合、他のプレイヤーが入力したプロフィールを表示することは、プロフィールとともに他キャラクタがパーティを組んでいるか否かを示す情報

を表示することを含んでいてもよい。

【0011】本発明においてコンピュータは、プレイヤーによる検索用キーワードの入力を受け付け、検索用キーワードが入力されると、その検索用キーワードを含むプロフィールを検索し、検索されたプロフィールをプレイヤーの入力に応答して表示する、ことを更に実行してもよい。

【0012】本発明によって実現されるビデオゲームは、サーバに登録されたコミュニティにプレイヤーが所属できるものであってもよい。プレイヤーがコミュニティに所属している場合、仮想ロビーを表示することは、プレイヤーが所属するコミュニティの専用空間を表示し、その専用空間内に自キャラクタを表示することを含んでいてもよい。

【0013】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施形態を添付の図面を参照しながら説明する。図1は、本実施形態に係るビデオゲーム装置の全体構成を示すブロック図である。ビデオゲーム装置1は、一例として、ビデオゲーム装置1を制御する制御装置2、ならびに制御装置2に接続された入力装置(例えば、キーボード)3および出力装置(例えば、テレビジョンセット)6を備えている。ゲーム装置1は、ゲームの途中経過データや環境設定データなどのゲームデータを保存するメモ리카ード5を更に備えている。

【0014】制御装置2は、一つのコンピュータである。本例において制御装置2は、家庭用のゲーム機である。ただし、これに限定されるわけではない。

【0015】図1に示されるように、制御装置2は、その構成の一例として、主制御部11、RAM(Random A

ccess Memory; ランダムアクセスメモリ)12、インターフェイス部13、サウンド処理部14、グラフィック処理部15、CD-ROMドライブ16、通信インタフェース17、HDD(Hard Disk Drive; ハードディスクドライブ)18およびこれらの構成要素を相互に接続するバス19を備えている。また、CD-ROMドライブ16は、後述するゲームに関する処理を実現するためのプログラムや画像データ、サウンドデータなどを格納した記録媒体であるCD-ROM(Compact Disc Read Only Memory)4を着脱自在に搭載することができるように構成されている。

【0016】主制御部11は、CPU(Central Processing Unit; 中央演算処理装置)、ROM(Read Only Memory; リードオンリーメモリ)等を備える回路であり、CPUは、RAM12(場合によってはROM)に格納されたプログラムに従って制御装置2の各部を制御する。ROMには、制御装置2のブートプログラムやOS(Operating System)等の基本プログラムが記憶されている。また、この主制御部11は、発振器やタイマカウンタ(共に図示せず)を備えており、発振器から所定期間ごとに出力されるタイミング信号に基づいてクロック信号を生成し、このクロック信号をタイマカウンタにより計数することにより時間の計時を行う。

【0017】RAM12は、主制御部11のCPUがプログラムを実行するために使用する主記憶装置であり、CPUが実行するプログラムやその実行のために必要となるデータが格納される。RAM12は、プログラム実行時におけるワークエリアとしても使用される。

【0018】インターフェイス部13は、入力装置3およびメモ리카ード5を着脱自在に接続することができるように構成されている。このインターフェイス部13は、バス19に接続された各部(主に、主制御部11)と入力装置3またはメモ리카ード5との間のデータ転送を制御する。

【0019】サウンド処理部14は、ゲームのBGM(Back Ground Music)や効果音などの音声データを表示するための処理を行う回路である。このサウンド処理部14は、主制御部11からの命令に従い、RAM12に記憶されたデータに基づいて音声信号を生成し、これを出力装置6に供給する。

【0020】グラフィック処理部15は、フレームバッファ(図示せず)を備え、主制御部11からの命令に応じた画像をフレームバッファ上に描画する。また、グラフィック処理部15は、フレームバッファに描画された画像データに所定の同期信号を付加してビデオ信号を生成し、これを出力装置6に供給する。

【0021】CD-ROMドライブ16は、記録媒体であるCD-ROM4に格納されたデータを読み取る読取装置である。ゲーム装置1は、制御装置2に、CD-ROM4に記録されたゲームプログラムに従った制御を実

10

20

30

40

50

行させることにより、後述するゲームに関する制御を実現する。

【0022】通信インタフェース17は、ネットワーク100上の他装置との間で各種データ交換を行う際の通信制御を行う回路であり、必要に応じて通信回線99を介してネットワーク100に接続される。通信インタフェース17は、制御装置2と通信ネットワーク100との間の情報（プログラムやデータ）の授受を制御する。通信インタフェース17および通信回線99を介して外部の通信ネットワーク100からダウンロードされたゲームプログラムおよびデータは、HDD18に格納することができる。

【0023】HDD18は、主制御部11のCPUがプログラムを実行するために使用する補助記憶装置である。HDD18には、通信インタフェース17を用いてダウンロードした情報やCD-ROM4から読み取った情報など、様々なデータやプログラムを格納することができる。

【0024】CD-ROM4は、ゲームソフトウェアを格納している。このゲームソフトウェアには、主制御部にコンピュータゲームの実行に必要な処理を行わせるゲームプログラムおよび必要なデータが含まれている。このゲームプログラムには、本実施形態に係る方法をゲーム装置1に実行させるプログラムが含まれている。CD-ROM4に格納されたゲームソフトウェアは、CD-ROMドライブ16を動作させることにより読み取ることができる。

【0025】なお、ゲーム装置1は、ゲームソフトウェアをHDD18に記憶することもできる。このゲームソフトウェアは、HDD18にブレイストールしてあってもよいし、CD-ROM4からインストールしたり、上述のように通信ネットワーク100上の他の装置からダウンロードすることもできる。

【0026】入力装置3は、ゲームに関する様々な指示を制御装置2に入力するためにプレイヤーによって操作される複数の操作具を備えている。入力装置3は、操作具が操作されると、その操作具に応じた指令信号をインターフェース部13を介して制御装置2に送る。本実施形態では、一例として、家庭用ゲーム機に一般的に付属するキーパッド30が入力装置3として用意されている。

【0027】図2(a)は、キーパッド30を示す平面図であり、(b)は、キーパッド30を示す背面図である。図2(a)に示されるように、キーパッド30には、方向指示を入力するための十字キー31や、各種の指令を制御装置2に入力するための操作キー（例えば、○ボタン32、△ボタン33、□ボタン34、×ボタン35、スタートボタン36、セレクトボタン42）などが操作具として設けられている。また、キーパッド30には、操作具としてジョイスティック37aおよび37bも設けられている。図2(b)に示されるように、キ

ーパッドの背面にも、複数の操作キー（R1ボタン38、R2ボタン39、L1ボタン40、L2ボタン41）が操作具として設けられている。更に、キーパッド30は、バイブレーション（振動）機能を有している。つまり、キーパッド30はモータを内蔵しており、制御装置2から所定の制御信号を受けることでモータが作動し、キーパッド30を全体的に振動させることができるようになっている。

【0028】メモ리카ード5は、フラッシュメモリから構成され、制御装置2によって制御されてゲームデータを記憶する補助記憶装置である。メモ리카ード5へのデータの書き込み、およびメモ리카ード5からのデータの読み込みは、インターフェース部13を介して主制御部11が制御する。

【0029】出力装置6は、制御装置2からの映像信号や音声信号に基づいてゲーム画像を表示し、音声を出力する。本実施形態では、テレビジョン（TV）セットが出力装置6として用意されている。このテレビジョンセットは、画像表示用の表示画面61および音声出力用のスピーカ62を備えている。テレビジョンセットは、グラフィック処理部15からのビデオ信号に回答して画像を表示画面61に表示するとともに、サウンド処理部14からのサウンド信号に回答してスピーカ62から音声を出力する。したがって、テレビジョンセットは、表示装置および音声出力装置の双方として機能する。

【0030】主制御部11は、ROMに格納されている基本ソフトウェアやCD-ROMドライブ16によってCD-ROM4から読み出されてRAM12に格納されるゲームソフトウェアに基づいて制御装置2の動作を制御する。例えば、主制御部11は、CD-ROM4からグラフィックデータを読み出してグラフィック処理部15に転送し、グラフィック処理部15に画像の生成を指示する。この指示に回答して、グラフィック処理部15は、グラフィックデータを利用してビデオ信号を生成する。このビデオ信号は、出力装置6に送られる。これにより、出力装置6の表示画面上に画像が表示される。

【0031】本実施形態では、複数のプレイヤーがネットワークを介して参加することの可能なロールプレイングゲーム（Role Playing Game: RPG）が出力装置6の画面61上に表示される。図3は、このようなネットワーク対応型のビデオゲームサービスを提供するオンラインゲームシステムの構成を示す概略図である。このシステムでは、図1に示される構成のビデオゲーム装置1a、1b、1c等がインターネット100を介してサーバ群102に接続される。すなわち、個々のビデオゲーム装置1は、サーバ群102中のいずれかのサーバに接続され、そのサーバのクライアントとなる。

【0032】サーバ群102は、ユーザ認証のためのアカウント管理を行う認証サーバ群111、ゲーム装置1と他のサーバ群とのインターフェースを提供するととも

10

20

30

40

50

に、音声や動画などのコンテンツの閲覧サービスを提供するコンテンツサーバ群112、チャットやメッセージャーの環境を提供するメッセージサーバ群113、電子メールのサービスを提供するためのメールサーバ群114、ユーザのプロファイルを管理するためのプロフィールサーバ群115、およびゲーム環境を提供するためのゲームサーバ群116を含んでいる。これらのサーバ群111~116は、LAN117を介して相互に接続されている。

【0033】本実施形態の特徴は、(a)プレイヤーがプロフィール(自己紹介)を入力し、他のプレイヤーがそのプロフィールを閲覧できること、および(b)プレイヤーが、様々な目的に沿ってプレイヤー同士で構成される団体(本実施形態では「コミュニティ」と呼ばれる)に所属できることである。

【0034】図4は、この特徴を実現するためにビデオゲーム装置1によって実行される処理を示すフローチャートであり、特に、プレイヤーがコミュニティを選択し、プロフィールを入力する際に実行される処理を示している。この処理は、CD-ROM4に記憶されたゲームプログラムを制御装置2が実行することにより実施される。なお、ゲームプログラムや必要なデータは、処理の進行状況に応じて順次CD-ROM4から読み出されてRAM12に転送されるが、以下の説明では、CD-ROM4からの読み出し、RAM12への転送などについての詳細な説明を省略することがある。

【0035】ゲームプログラムを記録したCD-ROM4がCD-ROMドライブ16にセットされると、通常のゲームと同様に、初期画面(メーカーロゴなど)の表示、メモリカード5のチェック、タイトル画面の表示、データのロード等を含む基本処理が行われる(ステップS102)。次に、初期メニュー画面が出力装置6上に表示され(ステップS104)、プレイヤーがメニュー項目から「ゲームスタート」を選択すると(ステップS106)、ログイン処理が行われる(ステップS108)。

【0036】ログイン処理では、ビデオゲーム装置1がコンテンツサーバ群112内の一つのサーバにインターネット100を介して接続され、次いで、プレイヤーの認証手続が実行される。具体的には、ゲーム装置1がコンテンツサーバに接続されると、認証要求画面が出力装置6上に表示される。プレイヤーは、表示された認証要求画面内で認証に必要な情報を入力する。入力された情報は、ゲーム装置1からコンテンツサーバを介して認証サーバ群111に送られ、そこで認証が行われる。認証が得られると、ゲームサーバ群116に含まれる一つのゲームサーバにビデオゲーム装置1が接続される。これにより、ログイン処理が完了する。

【0037】この後、出力装置6上にコミュニティ選択画面が表示される(ステップS110)。図5は、コミ

ュニティ選択画面を示している。コミュニティ選択画面には、符号201~203で示されるように、プレイヤーが選択して加入することの可能なコミュニティの名称が列挙される。コミュニティは、特定のテーマに沿ってプレイヤー同士が形成する団体であり、ゲームサーバに登録される。各コミュニティに関する情報(コミュニティの名称やコミュニティを構成するプレイヤーなど)は、ゲームサーバに格納されている。プレイヤーは、キーパッド30の十字キー31を操作することにより矩形のカーソル210を上下に移動させることができ、それによってカーソル210をいずれかのコミュニティ名に合わせることができる。メモウィンドウ220には、カーソル210が指示するコミュニティの説明文が表示される。ゲームサーバには、現存するコミュニティの名称および説明文が格納されており、ビデオゲーム装置1はこれらの情報をゲームサーバから受信してコミュニティ選択画面に表示する。

【0038】プレイヤーはカーソル210を所望のコミュニティの名称に合わせてからキーパッド30の○ボタン32を押すことにより、その名称を有するコミュニティを自身が所属するコミュニティとして選択することができる(ステップS112)。

【0039】コミュニティの選択が終了すると、コミュニティ選択画面が消去され、プロフィール入力画面が出力装置6上に表示される(ステップS114)。図6および図7は、プロフィール入力画面の一例を示している。このプロフィール入力画面は、出力装置6の画面61の約2枚分に相当する面積を有している。このため、プロフィール入力画面は、上部と下部とに分けて出力装置6上に表示される。ステップS114では、最初にプロフィール入力画面の上部が表示される。上部には、後述するロビー画面においてプレイヤーを表すキャラクタの名前、種族、性別および趣味を入力するための欄301~304が設けられている。

【0040】プレイヤーは、キーパッド30の十字キー31を操作して矩形のカーソル305をいずれかの入力欄に合わせ、○ボタン32を押すことにより、カーソル305を合わせた入力欄に情報を記入できるようになる。例えば、カーソル305を名前入力欄301または趣味入力欄304に合わせてからキーパッド30の○ボタン32が押されると、ソフトウェアキーボードが画面に表示される。プレイヤーは、このソフトウェアキーボードを使用して名前を名前入力欄301に記入し、あるいは趣味を趣味入力欄304に記入することができる。また、カーソル305を種族入力欄に合わせてからキーパッド30の○ボタン32が押されると、候補表示ウィンドウ310が表示される。候補表示ウィンドウには、プレイヤーが選択可能な種族名が列挙して表示される。プレイヤーは、キーパッド30を操作して候補表示ウィンドウに表示される種族名から所望の種族名を選択すること

で、種族入力欄にその種族名を記入することができる。同様に、カーソル305を性別入力欄に合わせてからキーパッド30の○ボタン32が押されると、性別表示ウィンドウが表示される。プレイヤは、キーパッド30を操作して性別表示ウィンドウに表示される性別から所望の性別を選択することで、性別入力欄にその性別を記入することができる。

【0041】プロフィール入力画面の上部には、コミュニティウィンドウ306およびキャラクタウィンドウ308も含まれている。コミュニティウィンドウ306には、ステップS112でプレイヤが選択したコミュニティの名称が表示される。また、キャラクタウィンドウ308には、プレイヤが使用するキャラクタの顔画像が表示される。名前入力欄301、種族入力欄302または性別入力欄303にカーソル305が合わせられているときに十字キー31が左方向に操作されると、カーソル305が消去され、キャラクタウィンドウ308が強調表示される。このようにしてキャラクタウィンドウ308がターゲットされた後、○ボタン32が押されると、十字キー31を左方向または右方向に操作することでキャラクタの顔画像の候補がキャラクタウィンドウ308に順次に表示されるようになる。プレイヤは、所望の顔画像がキャラクタウィンドウ308に表示されているときに○ボタン32を押すことで、その顔画像を選択することができる。

【0042】趣味入力欄304にカーソル305を合わせてから十字キー31を更に下方向に操作すると、画面がスクロールして、図7に示されるプロフィール入力画面の下部が表示される。プロフィール入力画面の下部には、「今日の一言」入力欄312およびマップウィンドウ314が含まれている。プロフィール入力画面の下部が表示された後、十字キー31を更に下方向に操作すると「今日の一言」入力欄312がターゲットされる。この後、○ボタン32が押されると、ソフトウェアキーボードが表示され、プレイヤが「今日の一言」入力欄312に任意のメッセージを記入することが可能になる。また、マップウィンドウ314は、キャラクタの周辺の地図をキャラクタの現在の位置を表す標識315とともに表示する。

【0043】このようにしてプレイヤがプロフィールを入力すると(ステップS116)、プレイヤが選択したコミュニティの識別子およびプレイヤが入力したプロフィールの内容がゲームサーバに送信される(ステップS118)。キャラクタの名前、種族、性別および趣味はゲーム終了時にメモ리카ード5に保存される。これらの情報は、次回にゲームを起動したときにRAM12に読み込まれ、プロフィール入力画面の上部に表示される。したがって、キャラクタの名前、種族、性別および趣味は初回のみ記入すればよい。一方、「今日の一言」に記入した内容は保存されないで、プレイヤは毎回「今日

の一言」を記入する必要がある。

【0044】この後、プロフィール入力画面が消去され、ロビー画面が出力装置6上に表示される(ステップS120)。図8は、ロビー画面の一例を示している。このロビー画面は、仮想のロビーを表すものであり、プレイヤを表すキャラクタ401(「自キャラクタ」とも呼ばれる)のほか、符号402および403で表すように他のプレイヤを表すキャラクタ(「他キャラクタ」とも呼ばれる)も表示される。ビデオゲーム装置1は、表示範囲内に位置する他キャラクタの情報をゲームサーバから取得することによりロビー画面を表示する。プレイヤは、キーパッド30の十字キー31を操作して自キャラクタ401を仮想ロビー内で自由に移動させることができる。

【0045】仮想ロビーには、各コミュニティごとに用意された専用の部屋が設けられており、ステップS120では、プレイヤが所属するコミュニティの専用部屋の内部が表示される。プレイヤのキャラクタ401も、その専用部屋内に配置される。プレイヤが所属するコミュニティを変更しない限り、ゲームプレイ開始時に毎回そのコミュニティの専用部屋に自キャラクタ401が出現することになる。同じコミュニティに所属する他のプレイヤのキャラクタもその専用部屋に現れる。このような拠点がプレイヤに与えられるので、プレイヤ間の交流が促進され、プレイヤが遊び相手を見つけることが容易になる。

【0046】専用部屋の中央には、プロフィール帳と呼ばれる冊子410が配置されている。プレイヤが自キャラクタ401をプロフィール帳410に隣接させると、図9に示されるように、自キャラクタ401がプロフィール帳410を手にとっているプロフィール閲覧前画面が表示される。プレイヤは、この画面が表示されているときに○ボタン32を押すとプロフィール帳を閲覧することができ、×ボタン35を押すとこの画面を消去して、再びロビー画面を表示させることができる。

【0047】図10は、図9のプロフィール閲覧前画面が表示されているときに○ボタン32が押されると表示されるプロフィール閲覧画面の一例を示している。この画面には、現在仮想ロビー内にキャラクタを有する一人のプレイヤのプロフィールシート412が表示される。このプロフィールシート412は、各プレイヤがプロフィール入力画面(図6および図7)で入力した内容を一枚のシートにまとめたものである。プレイヤは、キーパッド30のR1ボタン38またはL2ボタン40を押すことにより、プロフィール帳410のページをめくり、様々なプレイヤのプロフィールを表示させることができる。プレイヤは、×ボタン35を押すことにより、プロフィール閲覧画面を消去し、再びロビー画面を表示させることができる。

【0048】このように、プレイヤは他のプレイヤが入

10

20

30

40

50

力したプロフィールを閲覧し、それを参考にして遊び相手を探することができる。プロフィールを閲覧することで話題ができるので、プレイヤは他のプレイヤとチャットをしやすく、遊び相手を探することも容易になる。

【0049】プロフィールシート412の下部には、マップウィンドウ414が表示され、そのプレイヤが操作するキャラクタの現在位置が表示される。マップウィンドウ414内でキャラクタは標識415を用いて表される。そのキャラクタがパーティを組んでいるときと組んでいないときとで標識の表示色に変化する。このように、プレイヤは、キャラクタ標識の色に基づいてそのキャラクタが既にグループを組んでいるか、まだグループを組んでいないかを知ることができ、遊び相手を探するときの参考にすることができる。

【0050】ロビー画面が表示されている間、プレイヤはチャット機能を利用して他のプレイヤと会話を行うことができる。図11は、自キャラクタ401を操作するプレイヤがキャラクタ404を操作する他のプレイヤとチャットをしているときに表示される画面の一例を示している。各プレイヤの発言内容は、各キャラクタの頭上に表示された吹き出し431および432内にそれぞれ表示される。プレイヤは、ロビー画面が表示されているときにR2ボタン39を押すことにより、自キャラクタの最も近くに位置する他キャラクタのプロフィールシート412を表示させることができる。これにより、話し相手のプロフィールを閲覧しながら会話を行うことができ、便利である。プロフィールシート412の表示のオン・オフは、R2ボタン39を押すたびに切り替えられる。

【0051】ロビー画面が表示されているときにセレクトボタン42が押されると、メニュー項目「プロフィール検索」を含むメニューが表示される。プレイヤがメニュー項目「プロフィール検索」を選択すると、検索用キーワードの入力を求める画面が表示される。プレイヤがソフトウェアキーボードを用いて検索用キーワードを入力すると、入力されたキーワードを含むプロフィールシートが図10と同様の形式で画面に表示される。このように、本実施形態ではプロフィールの検索機能が用意されているので、多数のプレイヤがオンラインの場合にも効率良くプロフィールを閲覧することができる。

【0052】このほかに、セレクトボタン42が押されたときに表示されるメニューから項目「お見合い」をプレイヤが選択すると、図12に示されるように、プレイヤと相性が良いと判定された他のプレイヤのプロフィールシート512が表示される。この「お見合い」機能は、プレイヤのプロフィール情報とゲームサーバに格納されている他のプレイヤのプロフィール情報とを用い、所定のアルゴリズムにしたがって特定のプレイヤを選択することにより実行される。プレイヤが遊び相手を探するのに困ったときは、この機能を利用すると便利である。

【0053】以上、本発明をその実施形態に基づいて具体的に説明したが、本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲で様々な変形が可能である。例えば、本発明に係る方法に伴う複数のステップは、本発明の趣旨または範囲から逸脱しない範囲でその順序を変えることができる。

【0054】上記実施形態では、制御装置2として家庭用ゲーム機を備えるビデオゲーム装置を説明しているが、本発明はこれに限定されず、パーソナルコンピュータなどの汎用コンピュータやアーケードゲーム機などに適用することも可能である。

【0055】上記実施形態では表示装置および入力装置と制御装置とが分離しているが、表示装置および入力装置と制御装置とが一体化されたビデオゲーム装置に本発明を適用することも可能である。

【0056】上記実施形態では、ゲームプログラムおよびデータを記録するためのコンピュータ読取り可能な記録媒体としてCD-ROMを用いている。しかしながら、記録媒体はCD-ROMに限定されるものではなく、DVD (Digital Versatile Disc) あるいはROMカードなどコンピュータが読取り可能なその他の磁気的、光学的記録媒体あるいは半導体メモリであってもよい。さらには、ゲーム機やコンピュータの記憶装置にあらかじめブリーインストールしておく方式で本発明を実現するためのプログラムやデータを提供してもよい。

【0057】本発明を実現するためのプログラムやデータは、図1に示される通信インタフェース17により、通信回線99を介して接続されたネットワーク100上の他の機器からHDD18にダウンロードして使用してもよい。また、通信回線99上の他の機器のメモリにプログラムやデータを記録しておき、必要に応じて、このプログラムやデータを通信回線99を介してRAM12に順次読み込んで使用することも可能である。

【0058】本発明を実現するためのプログラムやデータの提供形態は、ネットワーク100上の他の機器から、搬送波に重畳されたコンピュータデータ信号として提供されるものであってもよい。例えば、制御装置2は、通信インタフェース17から通信回線99を介して通信ネットワーク100上の他の機器にコンピュータデータ信号の送信を要求し、送信されたコンピュータデータ信号を受信してRAM12に格納することにより、本発明を実現できるようになっていてもよい。

【0059】

【発明の効果】本発明によれば、プレイヤが他のプレイヤのプロフィールを閲覧し、プロフィールの内容を話題にすることで他のプレイヤとチャットをしやすくなるので、遊び相手を探することが容易になる。

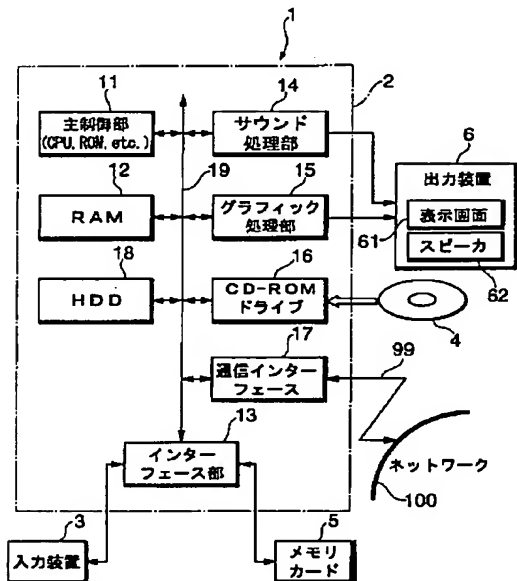
【図面の簡単な説明】

【図1】実施形態に係るビデオゲーム装置の構成を示すブロック図である。

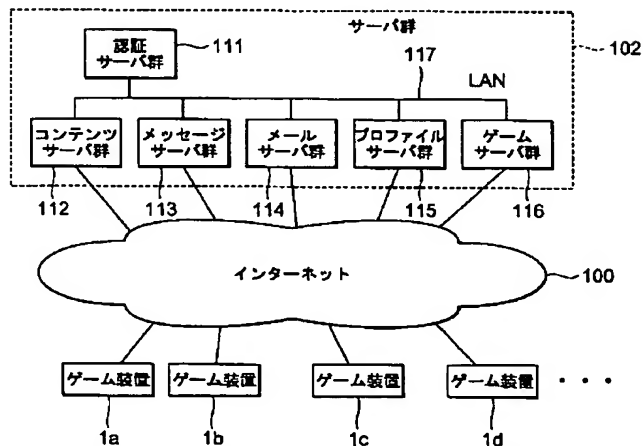
15

【図2】(a)は、キーパッドを示す平面図であり、
(b)は、キーパッドを示す背面図である。
【図3】ネットワークを利用したゲームシステムの一
例を示す図である。
【図4】ビデオゲーム装置によって実行される処理を
示すフローチャートである。
【図5】表示画面の一例を示す図である。
【図6】表示画面の一例を示す図である。
【図7】表示画面の一例を示す図である。
【図8】表示画面の一例を示す図である。
【図9】表示画面の一例を示す図である。

【図1】



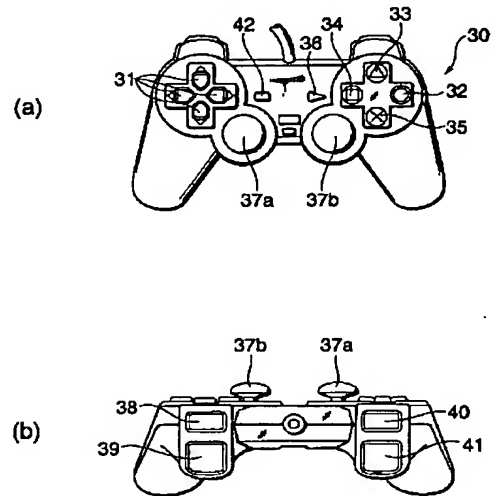
【図3】



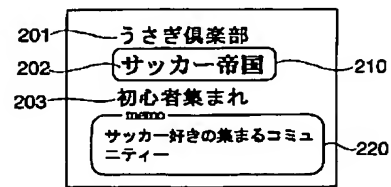
16

*【図10】表示画面の一例を示す図である。
【図11】表示画面の一例を示す図である。
【図12】表示画面の一例を示す図である。
【符号の説明】
1…ビデオゲーム装置、2…制御装置、3…入力装置、
4…CD-ROM、5…メモリカード、6…出力装置、
11…主制御部、12…RAM、13…インターフェ
ース部、14…サウンド処理部、15…グラフィック処理
部、16…CD-ROMドライブ、17…通信インタ
フェース、18…ハードディスクドライブ、19…バス、
* 99…通信回線、100…通信ネットワーク。

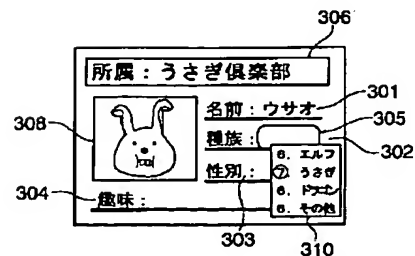
【図2】



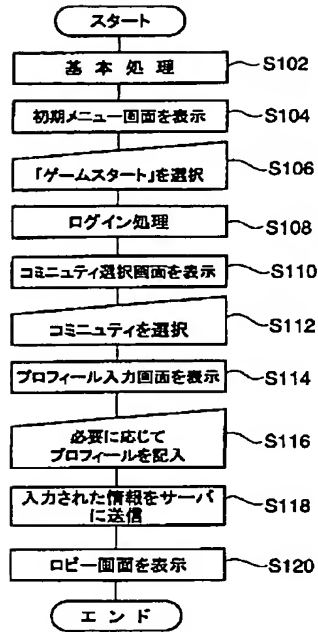
【図5】



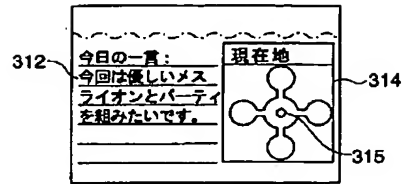
【図6】



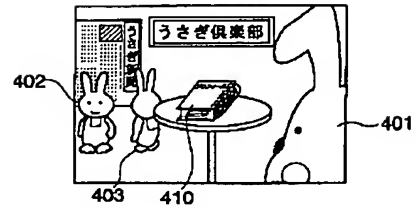
【図4】



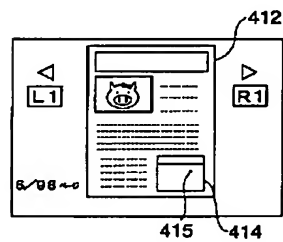
【図7】



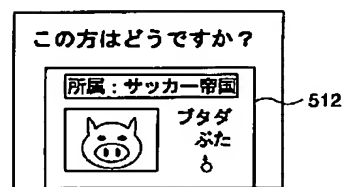
【図8】



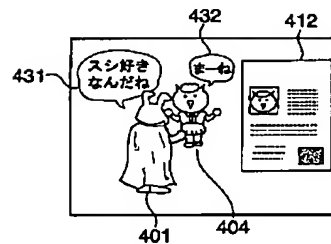
【図10】



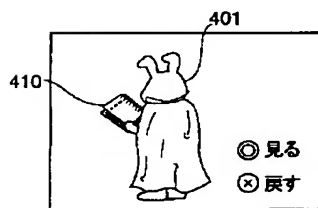
【図12】



【図11】



【図9】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C001 CA02 CB01 CB03 CB05 CB06
CB08 CC01

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

Bibliography

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)

(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)

(11) [Publication No.] JP,2002-301269,A (P2002-301269A)

(43) [Date of Publication] October 15, Heisei 14 (2002. 10.15)

(54) [Title of the Invention] The record medium which recorded the program and its program of video game on video game equipment and its control method, and the row and in which computer read is possible.

(51) [The 7th edition of International Patent Classification]

A63F 13/12

13/10

[FI]

A63F 13/12 C

13/10

[Request for Examination] Un-asking.

[The number of claims] 16

[Mode of Application] OL

[Number of Pages] 10

(21) [Filing Number] Application for patent 2001-107553 (P2001-107553)

(22) [Filing Date] April 5, Heisei 13 (2001. 4.5)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 391049002

[Name] Square, Inc.

[Address] 1-8-1, Shimo-meguro, Meguro-ku, Tokyo

(72) [Inventor(s)]

[Name] Aoki Kazuhiko

[Address] 1-8-1, Shimo-meguro, Meguro-ku, Tokyo ARUKO tower Inside of Square, Inc.

(72) [Inventor(s)]

[Name] **** Eiji

[Address] 1-8-1, Shimo-meguro, Meguro-ku, Tokyo ARUKO tower Inside of Square, Inc.

(74) [Attorney]

[Identification Number] 100088155

[Patent Attorney]

[Name] Hasegawa Yoshiki (besides three persons)

[Theme code (reference)]

2C001

[F term (reference)]

2C001 CA02 CB01 CB03 CB05 CB06 CB08 CC01

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

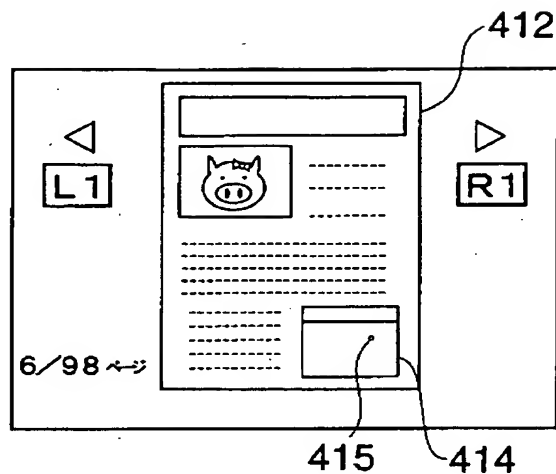
Summary

(57) [Abstract]

[Technical problem] A player offers the network correspondence type video game which is easy to look for a playmate.

[Means for Solution] A player can display the profile sheet 412 on a screen by operating the character displayed on the virtual lobby. The profile which other players inputted into this profile sheet is indicated. The map window 414 which shows the current position of the character in a virtual lobby is also displayed on a profile sheet. Thus, since the profile of other players can be perused, a player can refer to the contents and can look for a playmate.

[Translation done.]



[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.*** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] It is the record medium which recorded the program of the possible video game of two or more players playing together through a network and in which computer read is possible. When read by the possible computer of connecting the program of the aforementioned video game to a server through a network, The profile input screen for a player inputting a profile is displayed. Transmit the profile which the player inputted to the aforementioned server, and it is operated by the self-character and other players which a player operates, and also the virtual lobby to which a character can move the interior is displayed. The record medium which makes the aforementioned computer perform what the profile which the player besides the above inputted is acquired from the aforementioned server, the input of the perusal instructions by the player is answered, and the profile which the player besides the above inputted is displayed for.

[Claim 2] It is the record medium according to claim 1 which is the instructions

whose aforementioned self-character include that displaying the aforementioned virtual lobby displays the booklet arranged in the aforementioned virtual lobby, and the aforementioned perusal instructions make open the aforementioned booklet.

[Claim 3] It is a record medium including displaying the profile which the player besides the above inputted according to claim 1 to display the profile which the player besides the above inputted, when perusal instructions are inputted from a player, while the player is carrying out other players and chats.

[Claim 4] It is a record medium including displaying the positional information of a character besides the above in the aforementioned virtual lobby with the aforementioned profile according to claim 1 to display the profile which the player besides the above inputted.

[Claim 5] For the aforementioned video game, it is a record medium including displaying the information which shows whether the character besides the above has constructed the party with the aforementioned profile according to claim 1 to display the profile which the character of two or more players constructed the party canceled at the time of a game end, and can divide remuneration mutually, and the player besides the above inputted.

[Claim 6] The program of the aforementioned video game is a record medium according to claim 1 which makes the aforementioned computer perform further what the profile containing the keyword for reference is searched, and the searched profile is answered and displayed for on the input of a player, when the input of the keyword for reference by the player is received and the keyword for reference is inputted.

[Claim 7] For the aforementioned video game, it is a record medium including displaying the exclusive space of a community to which a player belongs, and displaying a self-character in the exclusive space according to claim 1 to display the aforementioned virtual lobby, when a player can belong to the community registered into the aforementioned server and the player belongs to the community.

[Claim 8] It is the program of the possible video game of two or more players playing together through a network. When read by the possible computer of connecting with a server through a network, The profile input screen for a player inputting a profile is displayed. Transmit the profile which the player inputted to the aforementioned server, and it is operated by the self-character and other players which a player operates, and also the virtual lobby to which a character can move the interior is displayed. The video game program which makes the aforementioned computer perform what the profile which the player besides the above inputted is acquired from the aforementioned server, the input of the perusal instructions by the player is answered, and the profile which the player besides the above inputted is displayed for.

[Claim 9] It is the video game program according to claim 8 which is the instructions whose aforementioned self-character include that displaying the aforementioned virtual lobby displays the booklet arranged in the aforementioned virtual lobby, and

the aforementioned perusal instructions make open the aforementioned booklet.

[Claim 10] It is a video game program including displaying the profile which the player besides the above inputted according to claim 8 to display the profile which the player besides the above inputted, when perusal instructions are inputted from a player, while the player is carrying out other players and chats.

[Claim 11] It is a video game program including displaying the positional information of a character besides the above in the aforementioned virtual lobby with the aforementioned profile according to claim 8 to display the profile which the player besides the above inputted.

[Claim 12] For the aforementioned video game, it is a video game program including displaying the information which shows whether the character besides the above has constructed the party with the aforementioned profile according to claim 8 to display the profile which the character of two or more players constructed the party canceled at the time of a game end, and can divide remuneration mutually, and the player besides the above inputted.

[Claim 13] The video game program according to claim 8 which makes the aforementioned computer perform further what the profile containing the keyword for reference will be searched, and the searched profile will be answered and displayed for on the input of a player if the input of the keyword for reference by the player is received and the keyword for reference is inputted.

[Claim 14] For the aforementioned video game, it is a video game program including displaying the exclusive space of a community to which a player belongs, and displaying a self-character in the exclusive space according to claim 8 to display the aforementioned virtual lobby, when a player can belong to the community registered into the aforementioned server and the player belongs to the community.

[Claim 15] It is video game equipment characterized by providing the following. the aforementioned computer The profile input screen for a player inputting a profile is displayed. Transmit the profile which the player inputted to the aforementioned server, and it is operated by the self-character and other players which a player operates, and also the virtual lobby to which a character can move the interior is displayed. Video game equipment which acquires the profile which the player besides the above inputted from the aforementioned server, answers the input of the perusal instructions by the player, and displays the profile which the player besides the above inputted The record medium which recorded the program of the possible video game of two or more players playing together through a network and in which computer read is possible The computer which can connect with a server through a network, and reads and executes the aforementioned program from the aforementioned record medium

[Claim 16] The possible computer of connecting with a server through a network, It has the display connected to the aforementioned computer. It is the control method of the video game equipment which displays the screen of the possible video game of the player which uses the aforementioned computer, and other players which use

other computers playing together through a network on the aforementioned display. The profile input screen for a player inputting a profile is displayed. Transmit the profile which the player inputted to the aforementioned server, and it is operated by the self-character and other players which a player operates, and also the virtual lobby to which a character can move the interior is displayed. The video game device control method of making the aforementioned computer performing what the profile which the player besides the above inputted is acquired from the aforementioned server, the input of the perusal instructions by the player is answered, and the profile which the player besides the above inputted is displayed for.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to the possible network correspondence type video game of two or more players playing together through a network especially about the record medium which recorded the program and its program of video game on video game equipment and its control method, and the row and in which computer read is possible.

[0002]

[Description of the Prior Art] In recent years, using the network, each player character is operated in a virtual space with two or more common players, and the multi-play correspondence type video game which can play a match against other players, or can cooperate, and can be played is increasing. In such video game, the player which plays together using a chat will usually be looked for.

[0003]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, it is self-conscious about visiting for what preliminary knowledge and the player which hesitates to speak to

the player which is unacquainted nothing by the chat to get down, especially to find a playmate by the chat for a beginner.

[0004] Then, this invention makes it a technical problem to offer the record medium which recorded the program and its program of video game on the video game equipment which a player makes a playmate easy to look for and its control method, and the row and in which computer read is possible.

[0005]

[Means for Solving the Problem] this invention realizes possible video game of two or more players playing together through a network. In this invention, if the possible computer of connecting with a server through a network reads a video game program, while displaying the profile input screen for a player inputting a profile on display, the profile which the player inputted is transmitted to a server. Next, a computer displays a virtual lobby on display. It is operated by the self-character and other players which a player operates, and also a character can move in the interior of this virtual lobby. A computer acquires the profile which other players inputted from a server, answers the input of the perusal instructions by the player, and displays the profile which other players inputted.

[0006] A player can peruse the profile of other players, can refer to it, and can look for a playmate. Since the content of a profile is made to subject, it is easy to carry out other players and chats, and it also becomes easy to look for a playmate.

[0007] You may be the instructions whose self-character may include that displaying a virtual lobby in this invention displays the booklet arranged in a virtual lobby, and perusal instructions make open a booklet in this case.

[0008] Displaying the profile which other players inputted may include displaying the profile which other players inputted, if perusal instructions are inputted from a player while the player is carrying out other players and chats.

[0009] Displaying the profile which other players inputted may include displaying the positional information of a character also in a virtual lobby with a profile.

[0010] The video game realized by this invention may be that into which the character of two or more players constructs the party canceled at the time of a game end, and can divide remuneration mutually. In this case, displaying the profile which other players inputted may include with the profile displaying the information which shows whether other characters have constructed the party.

[0011] If a computer receives the input of the keyword for reference by the player and the keyword for reference is inputted in this invention, you may perform further what the profile containing the keyword for reference is searched, and the searched profile is answered and displayed for on the input of a player.

[0012] The video game realized by this invention may be that to which a player can belong to the community registered into the server. When the player belongs to the community, displaying a virtual lobby may include displaying the exclusive space of a community to which a player belongs, and displaying a self-character in the exclusive space.

[0013]

[Embodiments of the Invention] Hereafter, it explains, referring to the drawing of appending of the operation gestalt of this invention. Drawing 1 is the block diagram showing the whole video game equipment composition concerning this operation gestalt. Video game equipment 1 is equipped with the control unit 2 which controls video game equipment 1, the input unit (for example, keypad) 3 connected to the control unit 2 at the row, and the output unit (for example, television set) 6 as an example. Game equipment 1 is further equipped with the memory card 5 which saves game data, such as progress data of a game, and environmental setting data.

[0014] A control unit 2 is one computer. In this example, a control unit 2 is a game machine for home use. However, it is not necessarily limited to this.

[0015] As shown in drawing 1, the control unit 2 is equipped with the bus 19 which connects the main-control section 11, RAM (Random Access Memory; RAM)12, the interface section 13, the sound processing section 14, the graphic operation section 15, CD-ROM drive 16, a communication interface 17, HDD (Hard Disk Drive; hard disk drive)18, and these components mutually as an example of the composition. Moreover, CD-ROM drive 16 is constituted so that it can carry free [attachment and detachment of CD-ROM (Compact Disc Read Only Memory)4 which is the record medium which stored the program for realizing processing about the game mentioned later, image data sound data, etc.].

[0016] The main-control section 11 is a circuit equipped with CPU (Central Processing Unit; arithmetic and program control), ROM (Read Only Memory; read-only memory), etc., and CPU controls each part of a control unit 2 according to the program stored in RAM12 (it is ROM depending on the case). Basic programs, such as a boot program of a control unit 2 and OS (Operating System), are memorized by ROM. Moreover, this main-control section 11 is equipped with VCO or the timer counter (not shown [both]), generates a clock signal based on the timing signal outputted for every predetermined period from VCO, and clocks time by carrying out counting of this clock signal by the timer counter.

[0017] RAM12 is main storage used in order that CPU of the main-control section 11 may perform a program, and the data which are needed for the program which CPU performs, or its execution are stored. RAM12 is used also as a work area at the time of program execution.

[0018] The interface section 13 is constituted so that it can connect free [attachment and detachment of an input unit 3 and memory card 5]. This interface section 13 controls the data transfer between each part (mainly main-control section 11) and the input unit 3 which were connected to the bus 19, or memory card 5.

[0019] The sound processing section 14 is a circuit which performs processing for displaying voice data, such as BGM (Back Ground Music) of a game, and a sound effect. This sound processing section 14 generates a sound signal based on the data memorized by RAM12 according to the instruction from the main-control section 11,

and supplies this to an output unit 6.

[0020] The graphic operation section 15 is equipped with a frame buffer (not shown), and draws the picture according to the instruction from the main-control section 11 on a frame buffer. Moreover, the graphic operation section 15 adds a predetermined synchronizing signal to the image data drawn by the frame buffer, generates a video signal, and supplies this to an output unit 6.

[0021] CD-ROM drive 16 is a reader which reads the data stored in CD-ROM4 which is a record medium. Game equipment 1 realizes control about the game mentioned later by performing control according to the game program recorded on the control unit 2 by CD-ROM4.

[0022] A communication interface 17 is a circuit which performs communications control at the time of performing the various data exchanges among the other equipments on a network 100, and is connected to a network 100 through a communication line 99 if needed. A communication interface 17 controls transfer of the information between a control unit 2 and a communication network 100 (a program and data). The game program and data which were downloaded from the external communication network 100 through the communication interface 17 and the communication line 99 are storable in HDD18.

[0023] HDD18 is auxiliary memory used in order that CPU of the main-control section 11 may perform a program. Various data and programs, such as information downloaded using the communication interface 17 and information read in CD-ROM4, are storable in HDD18.

[0024] CD-ROM4 stores game software wear. The game program and the required data which make processing required for execution of a computer game perform in the main-control section are contained in this game software wear. The program which makes game equipment 1 perform the method concerning this operation gestalt is included in this game program. The game software wear stored in CD-ROM4 can be read by operating CD-ROM drive 16.

[0025] In addition, game equipment 1 can also memorize game software wear to HDD18. This game software wear may be pre-installed in HDD18, and it can install from CD-ROM4, or it can also be downloaded from other equipments on a communication network 100 as mentioned above.

[0026] The input unit 3 is equipped with two or more operation implements operated by the player in order to input various directions about a game into a control unit 2. An input unit 3 will send the command signal according to the operation implement to a control unit 2 through the interface section 13, if an operation implement is operated. With this operation gestalt, the keypad 30 which is generally attached in a home video game machine as an example is prepared as an input unit 3.

[0027] Drawing 2 (a) is the plan showing a keypad 30, and (b) is the rear view showing a keypad 30. As shown in drawing 2 (a), the cross-joint key 31 for inputting direction directions, the operation key (for example, the O button 32, the ** button 33, the ** button 34, the x button 35, a start button 36, a select button 42) for

inputting various kinds of instructions into a control unit 2, etc. are prepared in the keypad 30 as an operation implement. Moreover, joy sticks 37a and 37b are also formed in the keypad 30 as an operation implement. As shown in drawing 2 (b), two or more operation keys (R1 button 38, R2 button 39, L1 button 40, L2 button 41) are prepared also in the tooth back of a keypad as an operation implement. Furthermore, the keypad 30 has the vibration (vibration) function. That is, the motor can be built in, a motor can operate by receiving a predetermined control signal from a control unit 2, and, on the whole, a keypad 30 can vibrate a keypad 30 now.

[0028] Memory card 5 is auxiliary memory which consists of flash memories, is controlled by the control unit 2, and memorizes game data. The main-control section 11 controls the writing of the data to memory card 5, and the read in of the data from memory card 5 through the interface section 13.

[0029] An output unit 6 displays a game picture based on the video signal and sound signal from a control unit 2, and outputs voice. With this operation gestalt, the television (TV) set is prepared as an output unit 6. This television set is equipped with the display screen 61 for image display, and the loudspeaker 62 for voice outputs. A television set answers a sound signal from the sound processing section 14, and outputs voice from a loudspeaker 62 while it answers a video signal from the graphic operation section 15 and displays a picture on the display screen 61. Therefore, a television set functions as both sides of display and an audio output device.

[0030] The main-control section 11 controls operation of a control unit 2 by basic software and CD-ROM drive 16 which are stored in ROM based on the game software wear which is read from CD-ROM4 and stored in RAM12. For example, the main-control section 11 reads graphical data from CD-ROM4, transmits it to the graphic operation section 15, and directs generation of a picture in the graphic operation section 15. Answering these directions, the graphic operation section 15 generates a video signal using graphical data. This video signal is sent to an output unit 6. Thereby, a picture is displayed on the display screen of an output unit 6.

[0031] The possible role playing game (Role Playing Game:RPG) of two or more players participating through a network is expressed as this operation gestalt on Screen 61 of an output unit 6. Drawing 3 is the schematic diagram showing the online game structure of a system which offers such network correspondence type video game service. In this system, the video game equipments 1a, 1b, and 1c of composition of being shown in drawing 1 etc. are connected to the server group 102 through the Internet 100. That is, it connects with the server of either of the server groups 102, and each video game equipment 1 serves as a client of the server.

[0032] While the server group 102 offers the interface of the authentication server group 111 which performs account management for user authentication, and game equipment 1 and other server groups Perusal service of contents, such as voice and an animation The profile server group 115 and game environment for managing the mail server group 114 for offering service of the contents server group 112 to offer,

the message server group 113 which offers the environment of a chat or a messenger cable, and an E-mail, and a user's profile. The game server group 116 for providing is included. These server groups 111-116 are mutually connected through LAN117.

[0033] The feature of this operation gestalt is that the (a) player's inputting a profile (self-introduction) and other players' being able to peruse the profile and the (b) player can belong to the organization (called a "community" with this operation gestalt) who consists of players along with various purposes.

[0034] Drawing 4 shows the processing performed in case it is the flow chart which shows the processing performed by video game equipment 1, a player chooses a community especially and a profile is inputted, in order to realize this feature. This processing is carried out when a control unit 2 performs the game program memorized by CD-ROM4. In addition, although a game program and required data are read from CD-ROM4 one by one according to the advance situation of processing and it is transmitted to RAM12, in the following explanation, the detailed explanation about read-out from CD-ROM4, the transfer to RAM12, etc. may be omitted.

[0035] If CD-ROM4 which recorded the game program is set to CD-ROM drive 16, primitive operation including the display of initial screens (maker LOGO etc.), the check of memory card 5, the display of a title screen, loading of data, etc. will be performed like the usual game (Step S102). Next, login processing will be performed, if an initial menu screen is displayed on an output unit 6 (Step S104) and a player chooses "a game start" from a menu item (Step S106) (Step S108).

[0036] In login processing, video game equipment 1 is connected to one server in the contents server group 112 through the Internet 100, and, subsequently authentication procedure of a player is performed. Specifically, if game equipment 1 is connected to a contents server, an authentication demand screen will be displayed on an output unit 6. A player inputs information required for authentication in the displayed authentication demand screen. The inputted information is sent to the authentication server group 111 through a contents server from game equipment 1, and authentication is performed there. If authentication is obtained, video game equipment 1 will be connected to one game server contained in the game server group 116. Thereby, login processing is completed.

[0037] Then, a community selection screen is displayed on an output unit 6 (Step S110). Drawing 5 shows the community selection screen. As shown to a community selection screen by signs 201-203, the names of the possible community of a player choosing and joining are enumerated. A community is an organization whom players form along with a specific theme, and is registered into a game server. The information (player which constitutes the name of a community and a community) about each community is stored in the game server. By operating the cross-joint key 31 of a keypad 30, a player can move the rectangle-like cursor 210 up and down, and can double cursor 210 with one of community names by it. The explanatory note of the community which cursor 210 directs is displayed on the memorandum window

220. The existing name and explanatory note of a community are stored in the game server, and video game equipment 1 receives these information from a game server, and displays it on a community selection screen.

[0038] By pushing the O button 32 of a keypad 30, a player can choose the community which has the name as a community to which self belongs, after doubling cursor 210 with the name of a desired community (Step S112).

[0039] After selection of a community is completed, a community selection screen is eliminated and a profile input screen is displayed on an output unit 6 (Step S114). Drawing 6 and drawing 7 show an example of a profile input screen. This profile input screen has the area equivalent to about two sheets of Screen 61 of an output unit 6. For this reason, a profile input screen is divided into the upper part and the lower part, and is displayed on an output unit 6. The upper part of a profile input screen is first expressed as Step S114. The columns 301-304 for inputting the name, the race, the sex, and the hobby of the character which expresses a player in the lobby screen mentioned later are formed in the upper part.

[0040] A player can write down information now in the input column which doubled cursor 305 by operating the cross-joint key 31 of a keypad 30, doubling the rectangle-like cursor 305 with one of the input columns, and pushing the O button 32. For example, if the O button 32 of a keypad 30 is pushed after doubling cursor 305 with the name input column 301 or the hobby input column 304, a software keyboard will be displayed on a screen. A player can write down a name in the name input column 301 using this software keyboard, or can enter a hobby in the hobby input column 304. Moreover, if the O button 32 of a keypad 30 is pushed after doubling cursor 305 with the race input column, the candidate viewing window 310 will be displayed. A race name with a selectable player is enumerated and displayed on a candidate viewing window. A player can write down the race name in the race input column by choosing a desired race name from the race name which operates a keypad 30 and is displayed on a candidate viewing window. If similarly the O button 32 of a keypad 30 is pushed after doubling cursor 305 with the sex input column, a sex viewing window will be displayed. A player can enter the sex in the sex input column by choosing desired sex from the sex which operates a keypad 30 and is displayed on a sex viewing window.

[0041] The community window 306 and the character window 308 are also included in the upper part of a profile input screen. The name of the community which the player chose at Step S112 is displayed on the community window 306. Moreover, the face picture of the character which a player uses is displayed on the character window 308. If the cross-joint key 31 is operated leftward when cursor 305 doubles with the name input column 301, the race input column 302, or the sex input column 303, cursor 305 will be eliminated and highlighting of the character window 308 will be carried out. Thus, if the O button 32 is pushed after the target of the character window 308 is carried out, the candidate of the face picture of a character will come to be displayed on the character window 308 one by one by operating the cross-

joint key 31 the left or rightward. A player can choose the face picture by pushing the O button 32, when the desired face picture is displayed on the character window 308.

[0042] If the cross-joint key 31 is further operated downward after doubling cursor 305 with the hobby input column 304, a screen will scroll and the lower part of the profile input screen shown in drawing 7 will be displayed. The "today's word" input column 312 and the map window 314 are included in the lower part of a profile input screen. If the cross-joint key 31 is further operated downward after the lower part of a profile input screen is displayed, the target of the "today's word" input column 312 will be carried out. Then, if the O button 32 is pushed, a software keyboard will be displayed and it will enable a player to enter a word as "today's arbitrary messages in" input column 312. Moreover, the map window 314 displays the surrounding map of a character with the indicator 315 showing the present position of a character.

[0043] Thus, a player's input of a profile transmits the content of the profile which the identifier and player of a community which the player chose inputted to a game server (Step S118). (Step S116) The name, the race, the sex, and the hobby of a character are saved at memory card 5 at the time of a game end. These information is read into RAM12 when a game is started next time, and it is displayed on the upper part of a profile input screen. Therefore, the name, the race, the sex, and the hobby of a character should fill in only the first time. On the other hand, since "today's content a word as was entered in " is not saved, a player needs to fill in "today's word" each time.

[0044] Then, a profile input screen is eliminated and a lobby screen is displayed on an output unit 6 (Step S120). Drawing 8 shows an example of a lobby screen. The character (called a character" besides ") which expresses other players that this lobby screen expresses with the signs 402 and 403 besides [which expresses the lobby of imagination and expresses a player] a character 401 (called a "self-character") is also displayed. Video game equipment 1 is located in a display rectangle, and also it displays a lobby screen by acquiring the information on a character from a game server. A player can operate the cross-joint key 31 of a keypad 30, and can move the self-character 401 freely in a virtual lobby.

[0045] The room of the exclusive use prepared for every community is established in the virtual lobby, and the interior of the exclusive room of a community to which a player belongs is expressed as Step S120. The character 401 of a player is also arranged in the exclusive room. Unless the community to which a player belongs is changed, the self-character 401 will appear in the exclusive room of the community each time at the time of a game play start. The character of other players which belong to the same community also appears in the exclusive room. Since such a base is given to a player, the alternating current between players is promoted and it becomes easy for a player to find a playmate.

[0046] The booklet 410 called profile book is arranged in the center of the exclusive

room. If a player makes the self-character 401 adjoin the profile book 410, as shown in drawing 9, the screen before profile perusal where the self-character 401 has taken the profile book 410 in its hand will be displayed. A player can peruse a profile book, if the O button 32 is pushed when this screen is displayed, if the x button 35 is pushed, can eliminate this screen and can display a lobby screen again.

[0047] Drawing 10 shows an example of the profile perusal screen displayed that the O button 32 is pushed, when the screen before profile perusal of drawing 9 is displayed. The profile sheet 412 of the player of one person who has a character is displayed in the present virtual lobby by this screen. This profile sheet 412 summarizes the content which each player inputted on the profile input screen (drawing 6 and drawing 7) on the sheet of one sheet. By pushing 30Rkeypad 1 button 38 or L2 button 40, a player can turn over the page of the profile book 410 and can display the profile of various players. By pushing the x button 35, a player can eliminate a profile perusal screen and can display a lobby screen again.

[0048] Thus, a player can peruse the profile which other players inputted, can refer to it, and can look for a playmate. Since subject is made by perusing a profile, a player tends to carry out other players and chats, and it also becomes easy to look for a playmate.

[0049] The map window 414 is displayed on the lower part of the profile sheet 412, and the current position of the character which the player operates is displayed on it. A character is expressed using an indicator 415 in the map window 414. The foreground color of an indicator changes in the time of having not constructed with the time of the character having constructed the party. Thus, a player can know whether based on the color of a character indicator, the character has already constructed the group, or the group is not constructed yet, and can refer to it when looking for a playmate.

[0050] While the lobby screen is displayed, a player can carry out other players and conversation using a chat function. Drawing 11 shows an example of the screen displayed while the player which operates the self-character 401 is carrying out other players and chats which operate a character 404. The content of an utterance of each player is displayed, respectively in the blowdown 431 displayed on the overhead location of each character, and 432. A player is located most near the self-character by pushing R2 button 39, when the lobby screen is displayed, and also it can display the profile sheet 412 of a character. It can talk talking and perusing a partner's profile by this, and is convenient. Turning on and off of a display of the profile sheet 412 is changed whenever it pushes R2 button 39.

[0051] If a select button 42 is pushed when the lobby screen is displayed, the menu containing a menu item "profile reference" will be displayed. A player's selection of a menu item "profile reference" displays the screen which asks for the input of the keyword for reference. If a player inputs the keyword for reference using a software keyboard, the profile sheet containing the inputted keyword will be displayed on a screen in the same form as drawing 10. Thus, with this operation gestalt, since the

reference function of a profile is prepared, when many players are online, a profile can be perused efficiently.

[0052] In addition, if a player chooses an item "a formal meeting for engagement" from the menu displayed when a select button 42 is pushed, as shown in drawing 12, the profile sheet 512 of other players judged that are congenial to a player will be displayed. A this "formal-meeting-for-engagement" function is performed by choosing a specific player according to a predetermined algorithm using the profile information on a player, and the profile information on other players stored in the game server. When troubled by a player looking for a playmate, it is convenient if you use this function.

[0053] As mentioned above, although this invention was concretely explained based on the operation form, various deformation is possible for this invention in the range which is not limited to the above-mentioned operation form and does not deviate from the summary. For example, two or more steps in accordance with the method concerning this invention can change the sequence in the range which does not deviate from the meaning or the range of this invention.

[0054] Although the above-mentioned operation form explains the video game equipment equipped with a home video game machine as a control unit 2, it is also possible for this invention not to be limited to this but to apply to general purpose computers, arcade game machines, etc., such as a personal computer.

[0055] Although display and the input unit, and the control unit have dissociated with the above-mentioned operation gestalt, it is also possible to apply this invention to the video game equipment with which display and the input unit, and the control unit were unified.

[0056] With the above-mentioned operation gestalt, CD-ROM is used as a record medium in which the computer read for recording a game program and data is possible. However, a record medium may not be limited to CD-ROM and may be the magnetic and optical record medium or semiconductor memory of others in which the read of computers, such as DVD (Digital VersatileDisc) or a ROM card, is possible. Furthermore, you may offer the program and data for the method beforehand pre-installed in a game machine or storage equipment realizing this invention.

[0057] You may download and use the program and data for realizing this invention for HDD18 by the communication interface 17 shown in drawing 1 from other devices on the network 100 connected through the communication line 99. Moreover, a program and data are recorded on the memory of other devices on a communication line 99, and it is also possible to use this program and data for RAM12 through a communication line 99 if needed, reading them into it one by one.

[0058] The offer gestalt of the program for realizing this invention or data may be offered from other devices on a network 100 as a computer data signal on which the subcarrier was overlapped. For example, a control unit 2 can realize this invention now by receiving the computer data signal which required transmission of a

computer data signal of other devices on a communication network 100, and was transmitted to them through the communication line 99 from the communication interface 17, and storing in RAM12.

[0059]

[Effect of the Invention] Since it becomes easy to carry out other players and chats because a player peruses the profile of other players and makes the contents of a profile subject according to this invention, it becomes easy to look for a playmate.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the block diagram showing the composition of the video game equipment concerning an operation gestalt.

[Drawing 2] (a) is the plan showing a keypad and (b) is the rear view showing a keypad.

[Drawing 3] It is drawing showing an example using the network of a game system.

[Drawing 4] It is the flow chart which shows the processing performed by video game equipment.

[Drawing 5] It is drawing showing an example of the display screen.

[Drawing 6] It is drawing showing an example of the display screen.

[Drawing 7] It is drawing showing an example of the display screen.

[Drawing 8] It is drawing showing an example of the display screen.

[Drawing 9] It is drawing showing an example of the display screen.

[Drawing 10] It is drawing showing an example of the display screen.

[Drawing 11] It is drawing showing an example of the display screen.

[Drawing 12] It is drawing showing an example of the display screen.

[Description of Notations]

1 -- video game equipment, 2 -- control unit, and 3 -- an input unit, 4 --CD-ROM, 5 -- memory card, and 6 -- an output unit, 11 -- main-control section, 12 --RAM,

and 13 -- the interface section, 14 -- sound processing section, 15 -- graphic operation section, and 16 -- a CD-ROM drive, 17 -- communication interface, 18 -- hard disk drive, and 19 -- a bus, 99 -- communication line, and a 100 -- communication network

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

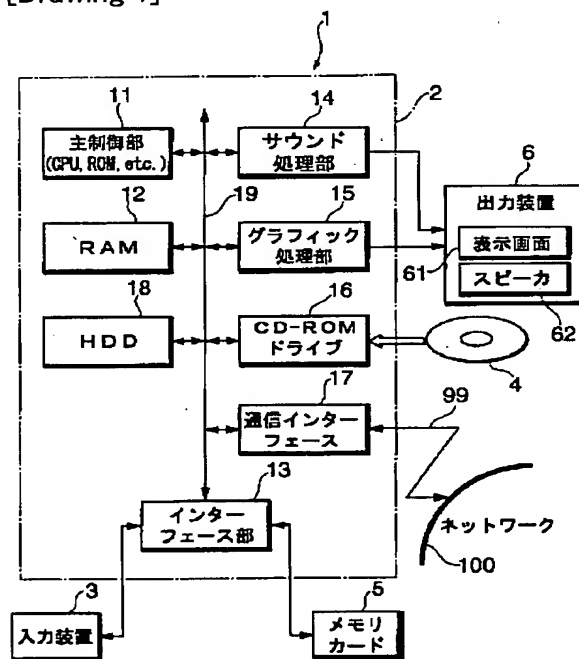
1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.*** shows the word which can not be translated.

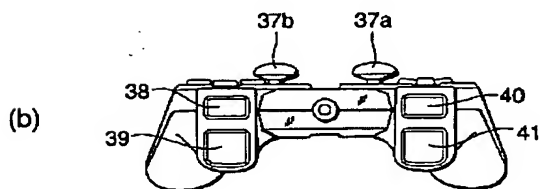
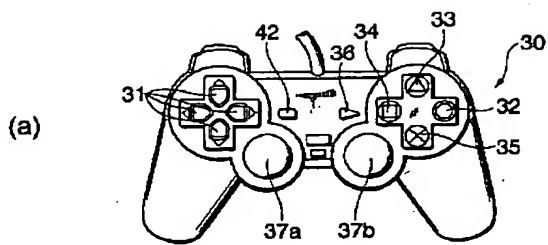
3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

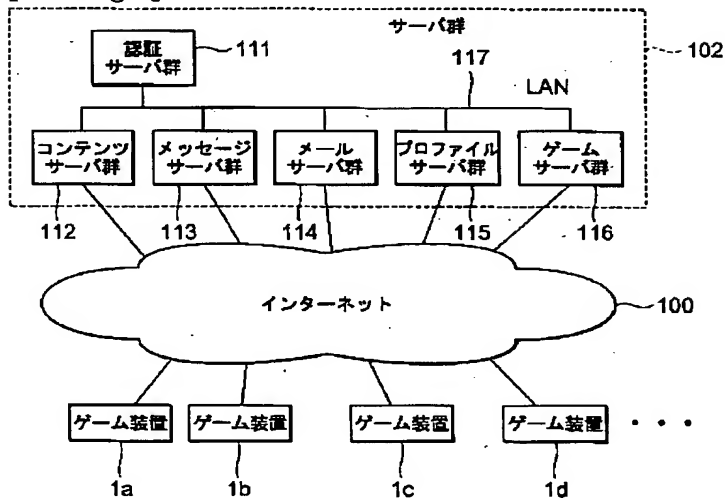
[Drawing 1]



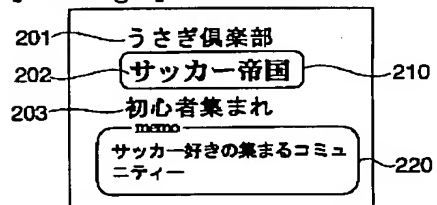
[Drawing 2]



[Drawing 3]



[Drawing 5]



[Drawing 6]

306

所属：うさぎ倶楽部

308 名前：ウサオ 301

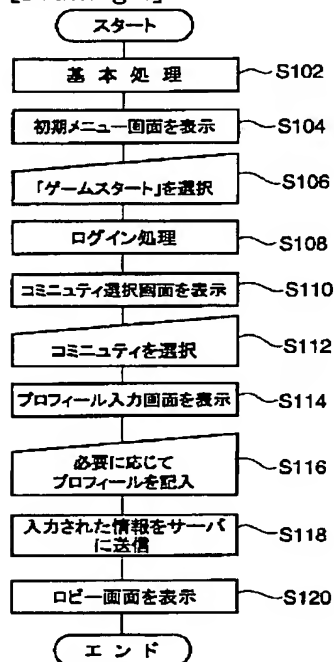
304 趣味： 305

303 性別： 302

310

⑥. エルフ
⑦. うさぎ
⑧. ドラゴン
⑨. その他

[Drawing 4]



[Drawing 7]

312

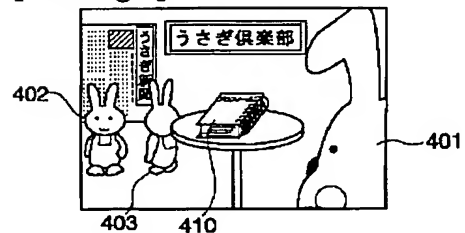
今日の一言：
今回は暑いメス
ライオンとパーティ
ーを組みたいです。

314

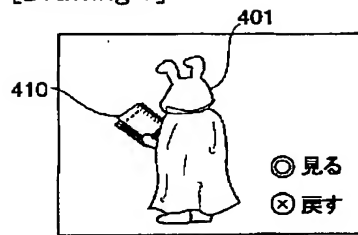
現在地

315

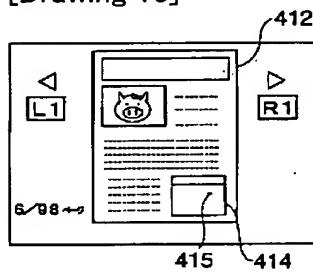
[Drawing 8]



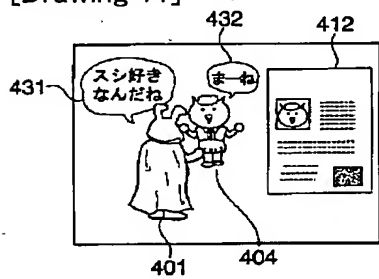
[Drawing 9]



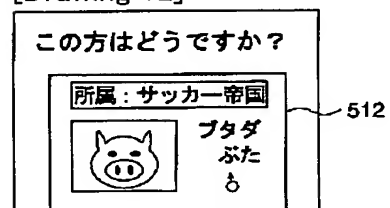
[Drawing 10]



[Drawing 11]



[Drawing 12]



[Translation done.]